

MATTEL ELECTRONICS®

IntelliVision



Kirkkaat värit, elävät hahmot, selkeä grafiikka ovat Mattelin tunnus. Esimerkkinä jalkapallopelejä, jonka äänitehosteet ovat kuin suoraan Stadionilta.

Mattelin urheilu-, strategia-, avaruus- ja opetusvideopelit.

**Onko silmäsi riittävän nopea,
kätesi tarpeeksi
tarkka voittamaan?**

Valitse tästä – kokeile!

Urheilupelit

MUUSTA MYÖS JALKAPALLO (SOCCER)
KATSO ESITTEEN KANSIKUNNAA.

Avaruuspelit



AUTOKILPAILU (AUTO RACING) 1113 Olet Great Prix-tiimin päällikö. Mitä nopeammin ajat autoasi, sitä varovaisempaan pitäjäsi. Voit luvata radalla ruokkia, puiden sikkelaan tai löydät ihosi kintun loputtomia lammeista. Kikaletpa kelloa tai kaveria vastaan, jännitystä riittää tarpeeksi kaikille – voit erilaista kilpailua – voit erilaista kilpailua – yksi tai kaksi pelaajaa.



JÄÄKIEKKO (HOCKEY) 1114 Viilestä Jääkiekosta löytyy kaikki vastustajan maalia täyden muodoitelemassa sinnekin kaikkia pelaajalla toisella samalla, kun puolustajat leikkuvat taaksepäin. Siniväriä ylätyö, syöttö kerjään pötkki maalin edustalle – wam! Räjähtävä lähti ohi maalivahdin – kaksi pelaajaa – syötöt, kamot, jännitys – peliä tehomuuttana.



TENNIS 1814 Pelaa kaikki viisi erää – jokaisen on erilaan ja jännittävä. Voit täydellä pallon sijotusta, kiihtyvyyttä ja pelostrategia. Pelit kysyy oim taitoa kuin älyä. Jopa yleisö osallistuu, paitsi käännyttyä pallon mukaan – hurmaa-huutot tulevat oikealla hetkellä – kaikki pelaajat – täydelliset väriä – ohjellet pallon kiihtyvyyttä ja sijotusta.



ASTROMASH 3605 Räjähdyt! Siirry nopeasti avaruuteen sujaan asteroidikasvut! Ammu maase laskeutuu kohti maakeleita. Olet yksin viitelmisestä maailmasta putovien asteroidien ja maakeleiden kanssa – taistele maakeleita ja putovien asteroideja vastaan – rajoittamaton pelaileminen – hyönteisomaisuus – erikoisomaisuus.



KORIPALLO (BASKETBALL) 2615 Kumpikin kuumemehinen joutuu voi pukeutua, syöttää joka suuntaan, hyppää, tikata, viedä pallon vastustajalta – jopa heittää jousi-palkallaan seisten, jos vastustaja nukahtaa heittä pelikissaa ja aikaa, jos tarvitaan – syöttö, pallon pörsähtö, levytys, nopea muuttaminen, hyppy tai palkallaheittä – kaksi pelaajaa – 24 sekunnin hyökkäys.



ALPPIHIIHTO (SKIING) 1817 Hengitä syvään, lyö laavat lumien ja työnä ääsi matkain pitkin maailmanmestaruustason nopeutta. Kikaletpa kelloa kanssa. Voro leikkauksista ilaan jähkäh, esteitä kaatuu! Koid talviolympialaisten jännitys kaurissa videokurinaamassa! – 1-6 tasokellaja – syöksy ja pujoittelunadat – hyppää esteet, kientää kurvit, syöksy mäkeen alas.



NYRKEILY (BOXING) 1819 Kello soi! Harhauta, kumartu, estä, tarry nopeaan takayhdistelmän. Muista, että nyrkkeilyäsi käytät koko ajan voimaasi. Jokaisella irtokalla on veronsa. Käytä ses aivojasi yhtä lailla kuin i haksina – pidä ittellesi kunnossa kettämien 15 erää – kaksi pelaajaa – nejä taitotaitia – kuusi erästä nyrkkeilyä – 15 erää.



SPACE BATTLE 2612 Lähellä lairina muu kalaismuodostelmia oleva hävittäjälaivueesi kohti taistelua. Olet ovelampi, värän nopeampi ja tolet tekemään maakeleille seläiväsi, että he joutuvat tosi taisteluun. Suoritan lähenä – tulla! – betokoneohjattu tilannekierä – läikkyä taistelutähtienä – telokone ja kaskohäät tähtelötoiminto.



GOLF 1816 Seiso tukevasti tähtelöikällä – driverillä lyö alitukseksi yli 100 metrin väliä. Iden pan hiekkakuoppia. Räuta-västeleä voihyödyntä viiröille. Upotat puttiuksen sisään! Saatelet kiirettä ja tähtelöitä yhä osalla mestaruustason reissu. – 1-4 pelaajaa – 9 reikää – 3 puuroalaa, 6 raustamaalaa – todentuntuiset äänitehneet.



BASEBALL 2614 Yleisö hurmaa kun yhdeksänmehinen kotijoukkue juoksee kertaalla. Voit säädellä koko toimintaa – heittäjä, lyöntijä, osuma ja juoksuja, tulipalloja ja verostettuja pesiä. Eikä peli lopu ennen viimeistä kuultua yhdeksännessä pelivuorossa! – kaksi pelaajaa – yhdeksän tähtä pelivuorossa – syöttö, kenttäpelit, pesillä juoksu ja lyömisen säkittämöhdöllisuus.



AMERIKKALAINEN JALKAPALLO 2610 (FOOTBALL) Hämmästyttävän todellisten amerikkalaisen jalkapallo aikaa kiihkeänä kintan joukkueen välillä. Kaksi tähtä 60 teonominuutin peliaikaa nopeavauhteista toimintaa. Hyökkäys, puolustus, lennokokut, syöttö, juoksu ja kaikki oikeat äänimerkit jäsatenareineen. Yli 180 hyökkäys- ja puolustustaktiikkaa.



KEILAILU (BOWLING) 3333 Valtse hakuu massi pallon paimo! Muutamaa syvä hengenveto – olet aikavauhteilla! Irrota pelio pehmeästi kädestäsi ja seuraa, miten – pallo osuu juuri yksiköiden ja kymmenen väliäsen taskuun. Kaikto! Jatka samaan tyyliin, tee 200 pistettä ja – saat loistavat suoritusosoitukset – 1-4 oikea- tai vasemkätistä – yhdeksän pallon paino – kymmenen rataaopeutta.

Kortti-, lauta- ja uhkapelit

[illegible]

TAMMI (CHECKERS) 11:20 Asutut talonin siivoksiin pelkoon kartasta, joka voi ottaa da pelkailaan tilanteet arvioidaassa osuun nista ja joka ajattelee itsestään eteenpäin. Tietokone ei tee virheitä, mutta voit silti hyödyntää sen jos käytät sille sopimatonta strategiaa – korkea ja matala taitotaso – ”eriytyminen näytelmä” joka kysyy tietokoneesta siivoksiin osuun pelin sietä.



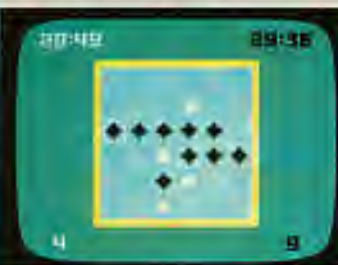
SHAKKI (CHESS) 3412 Tämä on täydellisen peli shakki pelaajille – niin aloittelijoille kuin mestareillekin. Mittaa taitosi tuloilmoitella vastustajia. Valitse värikäsäsi ja virtuaalinen käyttäjäsi uusia. Keskittämällä pelin myötä. Voit jopa valita puukkaa taitokseen kansia ja parantaa se puolestaan. Hyvä harjoittelupaikka.



VILPARATSASTUS (HORSE RACING)
1123 Valtavaa hevostä ja mäle läsohmuä.
 Ävättäkä pänökse. Lätkö on läpäläht-
 nüt... Blarby jättäkä hevostentäällä esim-
 mästä jättästä... Bläc Märäjäkä lä-
 bestä jättäkä öksästä pänökse. Ävättäkä
 Red Devil jättäkä kättäkä öksä jättäkä
 1-6 öksästä... Vedyntä jättäkä kättäkä
 jättäkä... Vedyntä jättäkä 15-1



PANSAARITÄISTELIJÄ (ARMOR BATTLE)
11.21 Puhdistu kuuiloksi, katus ynnärihän
santa. ittu viilolien tankkaj. Tuuli! Tank-
ki tyymi ois meistä! Nättin lövönen sa-
mapäikeistä. Kumpikin tykkimä käilyty
koti muakun, kumpi ampui aiemmin? Kur-
oni tyoni västastais, sarri kudele laite-
kuvellile, ita on kuusimäiseltä satoja uo-
ca uulimallitavet!



OTHELLO (REVERSI) 5304 Pelaa joku vastustajasi tai leikkikaveri vastaan. Kumpikin kanssa on yhtä hauskaa! Pelin johtaja pelinappulut vaihtuu muutama kerta kädessä tai parivierosin, nappien siitä, kumpi pelaa on johdossa. Tuloksesi on koko ajan näkyvillä kumppanin silmien – yksi tai kaksi peliaikaa – kolme väkensäätettä – kolme pelinappulohäiriötä.



BACKGAMMON 1119 Tietokoneen voittaminen on hankalaa, mutta ei helppaa. Tietokone usaa kaikki matkat ja silloinpa lisäksi kaikki tärkeitä yksityisiä asioita selittää. Löydätkö auton sen strategiasia? Osaatko antaa sen syistä vapaasti nappiollasi ja siten pelata sen arsaan? Vai nautitko vain soinnista, nappien nappien ja armojen nappien nappien?



LAS VEGAS POKER & BLACK JACK
2611 Pöytä pokeria! Kaksi paria kättäsiä, rokkeraalia ja yrittä kättäsiä! Tietokone ja kasi kättäsi, puhtaita, jolla puhtaita. Pöytä varti, mikään ei ole siinä huopkangasta kuin tyhjistä loppakissa. Kun olet saanut tarpeeksi rentoutua maistamalla erästä black-jackia.



MERITAISTELU (SEA BATTLE) 1818 Tottolasi on tuhtia vihollisen laivasto merellä. Asuta suunnitelmalla strategia. Laske mikä kiertäjä – näkömitti – sinne, missä uudet laivat vihollisestasi tulevat. Ole varovainen, vihollinen laskee sinua tullen hämmästyttävällä taktiikalla!



SUKELUUSVENE (SUB HUNT) 3408 OHI
 Amerikkalaisen sukellusvenä saatiin kiinni ja vietiin
 sen kanssa. Seuran johtaja tarkkaili venettä,
 nimenään, suuntaa ja nopeutta. Hän pahoit-
 teli, että venettä ei ollut mahdollista saada
 takaisin asemaansa pyyhäyksellä, vaan se
 jätettiin viivottamaan alustaan – kaksi samanaik-
 aista sukellusta – yksi pelasta ja toinen
 nauttia ja tarkkailu. Luokseminen. Suu-



KOHTIIN JAETTU (ROYAL DEALER)
5303 Tämä pelikasetti sisältää sinulle kolme pelaajaa ja kolme eri konfliktia: Hertat, rommi ja kahdeksikko. Tietokone jakaa kortit ja pitää tilukirjaa. Voit pelata viittä kahdetta kolmea pelaajaa vastaan – yhden pelaajan pelejä – valitset yksi kolmesta eri pelistä – voit kokea tai kolme tietokonevastustajaa.



LAS VEGAS ROULETTE 1118 Quattio si jollaa pelimerkkiä luter, että ne pölyvät omistuksen. Uskallatko näkeäni kaiken yhdellä numerolla, jonka tiedit täysin sen raajasta kumoksesta? Tästä sinulle hiemi seurapeli koki koki pelikokemuksista hettienä voiton ja häärän. – Joiden tunteen näetti-
toimii – Vesi har koki peliä.